DUNGEONS & DRAGONS®

Куадер Лендоу

имя персонажа

Жрец 9 (Знания)	Прислужник	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Гитцерай	ЗН	48 000
раса	мировоззрение	опыт

сила 10 (+0)

ловкость 14 (+2)

телосложение 14 (+2)

интеллект 14 (+2)

мудрость 18 (+4)

харизма 10 (+0)

вдохновение

+4 бонус мастерства

- ○ +0 Силы
- ○ +2 Ловкости
- ○ +2 Телосложения
- ○ +2 Интеллекта
- ◉ +8 Мудрости
- ◉ +4 Харизмы

спасброски

- ○ +2 Акробатика (Лов)
- ○ +2 Анализ (Инт)
- ○ +0 Атлетика (Сил)
- ○ +4 Внимательность (Мдр)
- ○ +4 Выживание (Мдр)
- ○ +0 Выступление (Хар)
- ○ +0 Запугивание (Хар)
- ◉ +6 История (Инт)
- ○ +2 Ловкость рук (Лов)
- ◉ +10 Магия (Инт)
- ◉ +8 Медицина (Мдр)
- ○ +0 Обман (Хар)
- ◉ +10 Природа (Инт)
- ◉ +8 Проницательность (Мдр)
- ◉ +6 Религия (Инт)
- ○ +2 Скрытность (Лов)
- ○ +0 Убеждение (Хар)
- ○ +4 Уход за животными (Мдр)

навыки

18 КД

+2 инициатива

30 фт. скорость

Максимум хитов 66

текущие хиты

временные хиты

Итого 9к8

кость хитов

успехи ○○○

провалы ○○○

спасброски от смерти

Я вижу знамения в каждом событии и поступке. Боги пытаются говорить с нами, нужно лишь прислушаться.
Я люблю хорошую еду, выпивку и высокое общество представителей своего храма. Жизнь вдали от этого меня раздражает.

черты характера

Мы должны сохранить и защитить древние традиции богослужения и совершения священных таинств.

идеалы

Я пытаюсь сохранить священные тексты, которые мои враги считают еретическими и пытаются уничтожить.

привязанности

Однажды выбрав цель, я становлюсь одержимым ею в ущерб всему прочему в своей жизни.

слабости

название	бонус атаки	урон/вид
булава	+4	1к6/др
кинжал	+6	1к4+2*/кл

* метательное (дист. 20/60)

атаки и заклинания

14 пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи.
Лёгкие доспехи, Средние доспехи, Щиты

Оружие.
Простое оружие

Языки.
Общий, Эльфийский, Гитский, Гномий

прочие владения и языки

ММ

СМ

ЭМ

ЗМ 25

ПМ

булава, чешуйчатый доспех, кинжал, священный символ, простая одежда, поясной кошель, щит часового

рюкзак- спальник, столовый набор, огниво, рационы (10 дней), бурдюк, 50фт. пеньковая верёвка, молитвослов, 5 палочек благовоний, облачение, 2 зелья лечения.

снаряжение

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО
Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Божественный канал (2/отдых)

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ
Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ
Когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности 1 и ниже

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ
На 6 уровне вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы читать мысли существ. Затем вы можете использовать доступ к разуму существа, чтобы командовать им.
Выберите действием одно существо, которое вы можете видеть, находящееся в пределах 60 футов от вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если существо преуспело, вы не можете использовать это умение на нём, пока не завершите продолжительный отдых.
Если существо проваливает спасбросок, вы можете прочитать его поверхностные мысли (то, что у него на уме, его текущие эмоции и то, о чём оно активно думает), когда оно находится в пределах 60 футов от вас. Этот эффект длится в течение 1 минуты.
В течение этого времени вы можете действием окончить этот эффект, накладывая на существо заклинание внушение [suggestion], не тратя ячейку заклинания. Цель автоматически проваливает спасбросок от этого заклинания.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЗНАНИЙ
Вы получаете владение навыками Магия и Природа. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик при использовании этих навыков. (уже учтено)

МОГУЩЕСТВЕННОЕ КОЛДОВСТВО
Вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

имя персонажа

45	6 фт.	160 фнт.
возраст	рост	вес
жёлтые	желтоватая	Серые
глаза	кожа	волосы

внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

ПРИЮТ ДЛЯ ВЕРУЮЩИХ
Как послушник, вы внушаете уважение последователям своей религии и можете проводить религиозные церемонии своего божества. Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и уход в храмах, святынях и других подобных местах, посвящённых вашей вере. Вам придётся предоставить материальные компоненты для заклинаний, если таковые понадобятся. Те, кто разделяют вашу веру, могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование.

предыстория персонажа

Дисциплина разума.
Вы имеете преимущество на спасброски против очарования и испуга. Под руководством мастеров в своих монастырях, гитцераи обучаются контролировать собственный разум.

Псионика гитцераев.
Вы знаете заговор "волшебная рука" [mage hand], и рука невидима при наложении заговора этой чертой.
Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "щит" [shield] используя эту черту, вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.
Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете один раз наложить заклинание "обнаружение мыслей" [detect thoughts], вы восстанавливаете эту возможность при завершении продолжительного отдыха.
Мудрость - ваша базовая характеристика для этих заклинаний. Когда вы используете заклинания от этой черты - они не требуют компонентов.

дополнительные умения и особенности

ЩИТ ЧАСОВОГО [sentinel shield]
Пока вы держите этот щит, вы совершаете с преимуществом проверки инициативы и проверки Мудрости (Внимательность). Сам щит украшен символом глаза.

сокровища

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Жрец

класс заклинателя

Мудрость	16	+8
базовая характеристика	Сл спасения	бонус атаки заклинанием

0 заговоры

- Указание [Guidance]
- Свет [Light]
- Священное пламя [Sacred Flame]
- Уход за умирающим [Spare the Dying]

уровень заклинаний | кол-во ячеек | потрачено ячеек

1 4

подготовлено | название заклинания

- ○ Приказ [Command] (домен)
- ○ Опознание [Identify] (домен)
- ○ Благословение [Bless]
- ○ Лечение ран [Cure Wounds]
- ○ Направленный снаряд [Guiding Bolt]
- ○ Лечащее слово [Healing Word]

2 3

- ○ Гадание [Augury] (домен)
- ○ Внушение [Suggestion] (домен)
- ○ Малое восстановление [Lesser Restoration]
- ○ Молебен лечения [Prayer of Healing]
- ○ Божественное оружие [Spiritual Weapon]

3 3

- ○ Необнаружимость [Nondetection] (домен)
- ○ Разговор с мёртвыми [Speak with Dead] (домен)
- ○ Маяк надежды [Beacon of Hope]
- ○ Множественное лечащее слово [Mass Healing Word]
- ○ Духовные стражи [Spirit Guardians]

4 3

- ○ Магический глаз [Arcane Eye] (домен)
- ○ Смятение [Confusion] (домен)
- ○ Свобода перемещения [Freedom of Movement]
- ○ Изменение формы камня [Stone Shape]

5 1

- ○ Знание легенд [Legend Lore] (домен)
- ○ Наблюдение [Scrying] (домен)
- ○ Множественное лечение ран [Mass Cure Wounds]

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.